

## PIKANÄPPÄIMET

CTRL+B	Piilota/näytä rakennukset
CTRL+F	Piilota/näytä kasvillisuus
CTRL+V	Piilota/näytä kävijät
CTRL+C	Piilota/näytä ruudukko
CTRL+S	Tallenna peli
CTRL+L	Lataa tallennettu peli
CTRL+VASEN NUOLI	Kierrä vastapäivään
CTRL+OIKEA NUOLI	Kierrä myötäpäivään
CTRL+NUOLI Ylös	Lähennä
CTRL+NUOLI Alas	Loitonna
VÄLINÄPPÄIN	Keskeytä/palauta peli
PLUSMERKKI (+)	Suurennetaan ruudukkoo
	POISTA Tyhjennä
MINUSMERKKI (-)	Pienennetaan ruudukkoo
	ASKELPALAUTIN Kumoa
C	Rakenna eläintila
D	Hanki eläin
H	Palkkaa henkilökuntaa
B	Osta rakennuksia/kohteita
M	Näytä viestit
F	Näytä tiedostovaihtoehdot
O	Näytä skenariotavoitteet
Z	Näytä eläintarhan tila
G	Näytä kävijätiedot
E	Näytä eläintilatiedot
A	Näytä eläintiedot
S	Näytä henkilökuntatiedot



Sybex strategy  
guide included on CD



Microsoft  
game studios™

# ZOO TYCOON™

COMPLETE COLLECTION



# TURVALLISUUSVAROITUS

## Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä

### Kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tiettytyyppeisistä visuaalista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin videopelejä pelataseen.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsiä tai jalkojen nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetykset. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristusisia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineistön törmäämiseen seuraavsen.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien tarkoiteltaan lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysytävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempia todennäköisyyksiä saada epileptinen kohtaus.

Valoyliherkkyyden aiheuttaman epileptisen kohtauksen riskiä voi pienentää seuraavien varotoimenpiteiden avulla:

- Pelaamalla hyvin valaistussa huoneessa
- Välttämällä pelaamista unisena ja väsyneenä

Jos sinulla tai sukulaissiillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvoottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän julkaisun sisältöä ja siihen liittyviä viittauksia URL- ja muihin Web-osoitteisiin voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Mikäli erikseen ei ole mainittu, tekstissä esimerkkeinä mainitut yritykset, organisaatiot, tuotteet, toimialueiden nimet, sähköpostiosoiteet, logo, ihmiset, paikat ja tapahtumat ovat kuvitteellisia. Ne eivät edusta millään tavalla todellisia yrityksiä, organisaatioita, tuotteita, toimialueiden nimii, sähköpostiosoitetta, logoja, henkilöitä, paikkoja tai tapahtumia. Voimassa olevien tekijänoikeuslakien noudattamisen ja käyttäjän vastuulla. Tekijänoikeuksia rajoittamatta tämän asiakirjan osia ei saa jäljentää, tallentaa tai julkista tai välittää missään muodossa tai milloin tavalla (sähköisesti, mekaanisesti, valokopiomallia, nauhoittamalla tai muulla tavoin) mihinkään tarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patentihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, jotka koskevat tassä julkaisussa käsiteltävää asioita. Tämä julkaisu ei anna mitään oikeuksia näihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muuhun immateriaaliomaisuuteen muutoin kuin Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeusopimuksessa nimennomaistaan määrätyin tavoin.

© & © 2001-2003 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Microsoft, Windows, Windows NT, Microsoft Game Studios -logo ja Marine Mania ja Zoo Tycoon ovat Microsoft Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa.

Kehittänyt Blue Fang, LLC, Microsoft Corporationille.

Blue Fang ja Blue Fang -logo ovat Blue Fang, LLC:n tavaramerkkejä.

SYBEX ja SYBEX-logo ovat SYBEX Inc:n rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. Sybex Strategies & Secrets on SYBEX, Inc:n tavaramerkki.

Muut tässä julkaisussa mainitut tuotteiden ja yritysten nimet saattavat olla omistajensa tavaramerkkejä.

Suomi

**ALOITTAMINEN** ..... 2

**ZOO TYCOONIN PELAAMINEN** ..... 3

**TYÖKALUJEN KÄYTÄMINEN** ..... 4

Construction (Rakentaminen) ..... 5

Modify Zoo Terrain (Eläintarhan maaston muokkaaminen) ..... 10

Adopt Animals (Eläinten hankkiminen) ..... 14

Buy Structures (Rakennelmien ostaminen) ..... 18

Hire Staff (Henkilökunnan palkkaaminen) ..... 21

**ELÄINTARHAN JOHTAMINEN** ..... 22

**ELÄINTARHAA KOSKEVAT TIEDOT** ..... 26

Pause/Resume Game (Keskeytä/palauta peli) -painike ..... 26

Current Date (Päivämäärä) -palkki ..... 26

Available Cash (Käytettävissä olevat rahat) -palkki ..... 26

Zoo Status (Eläintarhan tila) -painike ..... 27

Animal List (Eläinluettelo) -painike ..... 28

Animal Happiness (Eläinten tyytyväisyys) -palkki ..... 28

Guest List (Kävijäluettelo) -painike ..... 29

Guest Happiness (Kävijöiden tyytyväisyys) -palkki ..... 30

Exhibit List (Eläintilaoluettelo) -painike ..... 30

Staff List (Työntekijäluettelo) -painike ..... 31

**ANIMAL-, GUEST- JA STAFF INFORMATION -PANEELIT** ..... 32

Animal Information (Tietoja eläimestä) -paneeli ..... 32

Guest Information (Tietoja vieraasta) -paneeli ..... 34

Staff Information (Tietoja työntekijästä) -paneeli ..... 35

**ZOO TYCOONIN UUDET OMINAISUUDET** ..... 37

Huoltotyöntekijöiden tehtävien jakaminen ..... 37

Kävijöiden siirtäminen ..... 37

Merieläintilojen luominen ..... 39

Vesinäytösten luominen ..... 41

Dinosaurusten eläintilojen luominen ..... 43

Kävijöiden suojeleminen ..... 44

Haluatko tietää lisää menestyvän eläintarhan rakentamisesta? Se onnistuu. Lue Zoo Tycoon™: Official Strategies and Secrets™ -opas, joka on PDF-muodossaan alkuperäisen sinisen Zoo Tycoon -levyn Goodies-kansiossa (levy, jossa on norsun Kuva).

## ALOITTAMINEN

Tervetuloa Zoo Tycooniin\*. Nyt voit rakentaa upean oman eläintarhan! Kun rakennat omaa täydellistä eläintarhaasi, voit asuttaa sen erilaisilla eksoottisilla eläimillä ja rakentaa monenlaisia asiakkaita houkuttelevia kohteita.

### Zoo Tycoon: Complete Collectionin asentaminen

- 1 Aseta sininen, norsun kuvalla varustettu Zoo Tycoon -levy tietokoneesi CD-asemaan. Näyttöön tulee pääasennusikkuna. **Huomautus:** Jos asennusohjelma ei käynnisty automaattisesti, kun asetat levyn asemaan, napsauta hiiren kakkospainikkeella **Oma tietokone**-kuvaketta, napsauta **Ava-a**-painiketta, kaksoisnapsauta CD-aseman kuvaketta ja kaksoisnapsauta **Setup.exe**-kuvaketta.
- 2 Napsauta **Asenna**-painiketta ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita.
- 3 Kun asennus siniseltä levyltä on päättynyt, aseta vihreä, delfiinin kuvalla varustettu Zoo Tycoon -levy tietokoneesi CD-asemaan, valitse **Asenna** ja seuraa sitten näyttöön tulevia ohjeita.

Varmista, että asennat molemmat Zoo Tycoon Complete Collection -CD-levyt. Näin saat käyttöösi merieläimet, dinosaurukset ja kaikki muut uudet ominaisuudet. Lisätietoja Zoo Tycoonin uusista ominaisuuksista on sivulta 37 alkaen.

Varmista pelimenestys vierailemalla  
Zoo Tycoon Insider -sivustossa osoitteessa  
[www.zootycooninsider.com](http://www.zootycooninsider.com)  
ja tutustumalla pelivihjeisiin ja -strategioihin.

## ZOO TYCOONIN PELAAMINEN

Kun käynnistät Zoo Tycoonin ensimmäisen kerran, voit seurata opetusohjelmaa. Kun olet käynyt ensimmäisen opetusohjelman läpi tai kun olet itse lopettanut sen, saat päävalikkoon seuraavat vaihtoehdot:

**Play Tutorial & Scenario Game (Pelaa skenaariopeliä)** Aloita skenaariopelien pelaaminen – voit voittaa tai hävittää pelejä, joilla on ennalta määritetty tavoite.

**Play Freeform Game (Pelaa vapaamuotoista peliä)** Anna mielikuvituksesi lentää – häviät vain, jos rahasi loppuvat.

**Load Saved Game (Lataa tallennettu peli)** Lataa aikaisemmin tallentamasi tai verkosta lataamasi Zoo Tycoon -peli.

**Continue Saved Game (Jatka tallennettua peliä)** Palaa viimeksi pelaamaasi peliin.

**Get New Zoo Tycoon Items (Hanki uusia Zoo Tycoon -tuotteita)** Voit hankkia uusia eläimiä ja eläintarhatuotteita Microsoftilta ja muilta pelaajilta Internetin välityksellä tai muista lähteistä, kuten CD-levyiltä. Saat uusimman ladattavan sisällön osoitteesta [www.zootycoon.com](http://www.zootycoon.com).

### Vapaamuotoisen pelin eläintarhakartat

Jos pelaat Zoo Tycoonia ensimmäistä kertaa, valitse pieni eläintarha, koska sen johtaminen on helpompaa. Ennen kuin aloitat pelin, voit päättää, kuinka paljon alkupääomaa eläintarhalla on. Mitä pienemmällä alkupääomalla aloitat, sitä haastavampi pelistä tulee.

# TYÖKALUJEN KÄYTTÄMINEN

Suunnittele eläintilat niin, että eläimet viihtyvät niissä. Hyvin hoidettu eläin peuhaa innokkaasti, ja se näyttää katselijoista onnelliselta. Kävijät viipyvät kauemmin eläintarhassasi, jos he voivat katsella leikkisiä eläimiä miellyttäväissä eläintiloissa. Tämä taas merkitsee lisää rahaa eläintarhalle, koska kävijät ostavat sitä enemmän ruokaa, juomaa ja lahjoja, mitä kauemmin he viipyvät eläintarhassa. Kun saat lisää rahaa, voit rakentaa entistä suurempia ja parempia eläintiloja ja sijoittaa niihin lisää eksoottisia eläimiä.

Hyvä eläintarhan johtaja

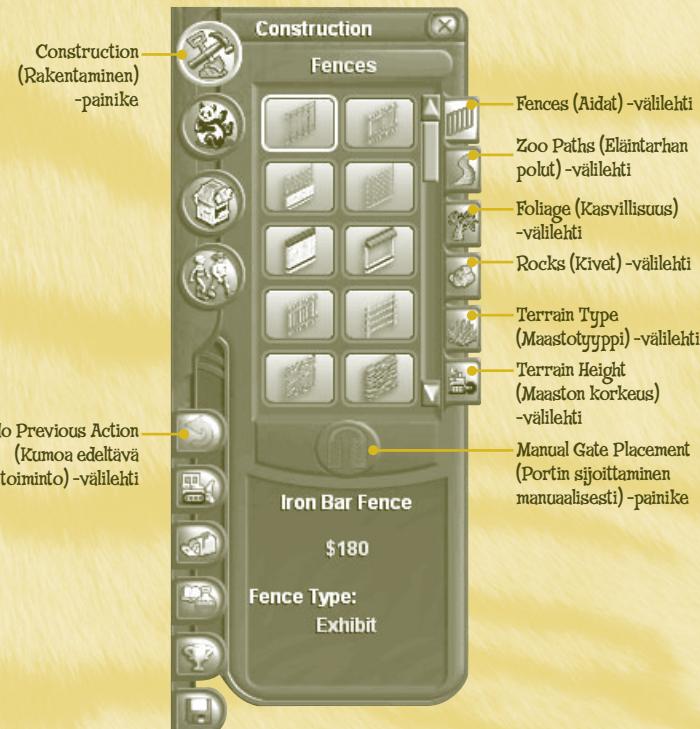
- rakentaa jännittäviä eläintiloja
- pitää eläimet ja kävijät tyytyväisinä
- käyttää rahaa järkevästi
- palkkaa ahkeria työntekijöitä
- valvoo tutkimus- ja luonnonsuojeluohjelmia
- tekee eläintarhasta kauniin.

Kaikki tämä voidaan tehdä eläintarhatyökalujen avulla. Zoo Tycoonin käyttöliittymässä on neljä isoa painiketta, jotka ovat näytön vasemmassa ylälaidassa. Voit käyttää näitä painikkeita rakentaessasi eläintarhaa. Kunkin painikkeen nimi ja kuvaus on alla.



## Construction (Rakentaminen)

Hyvässä eläintilassa eläimillä on tarpeeksi tilaa, kävijät näkevät eläimet esteettä, kasvisto ja maasto ovat asianmukaiset ja eläintenhoitajat pääsevät helposti eläinten luokse. Napsauttamalla **Construction (Rakentaminen)** -painiketta voit avata eläintarhatyökalujen paneelin, jossa voit tehdä kaikki nämä toimet.



## Fences (Aidat) -välilehti

Aidat määrittävät eläintilan rajat. Eläintilan alueen on oltava kokonaan aidan ympäröimä, jotta siinä voi pitää eläimiä.

Kävijät pitävät aidoista, jotka eivät estä heitä näkemästä eläintilan eläimiä ja jotka antavat tunteen, että eläimet ovat lähellä. Jotkin eläimet pitävät kuitenkin yksityisydestä, jonka kiinteä aita tarjoaa. Sinun on päättävä, minkätyyppinen aita on paras kullekin eläintilalle ja eläimelle.

Kun eläintilojen aidat vanhenevat, ne kuluvat ja ne on vaihdettava uusiin, jotta eläimet eivät pääsisi karkkuun. Huoltotyöntekijät korjaavat aidat. Voit myös korvata aidat uusilla.

## Aitatyyppit

Voit rakentaa joko korkeita tai matalia aitoja. Korkeat aidat estäävät suuria eläimiä karkaamasta, mutta niiden yli on vaikeampi nähdä kuin matalien aitojen. Matalat aidat eivät estää suuria eläimiä eivätkä kiipeämään tai hyppäämään kykeneviä eläimiä karkaamasta, mutta niiden yli on helpompi nähdä.

Eläintilojen aitoja käytetään estämään eläimiä karkaamasta. Voit rakentaa myös koristeaitoja eläintarhan kaunistukseksi.



Kaikesta, minkä sijoitat aidan sisälle, tulee osa eläintilaan.



Jotkut eläimet voivat paeta tietyyn tyypisistä aitauskisista. Saatat joutua rakentamaan luonollisia esteitä, kuten vallihautoja, jotta eläimet pysyisivät tiloissaan.



## Eläintilojen Koko

Useimmat eläimet ovat tyytyväisempia suurissa kuin pienissä eläintiloissa, mutta suurien eläintilojen rakentaminen on kallista. Sinun on itse ratkaistava, kuinka paljon tilaa tarvitaan, jotta eläin pysyy tyytyväisenä. Voit aloittaa pienellä eläintilalla ja laajentaa sitä myöhemmin lisäämällä aitaan uusia osia.

Toiset eläimet vaativat enemmän tilaa kuin toiset. Gepardit tarvitsevat tilaa eniten ja simpanssit, gasellit ja gnuut vähiten.



## Eläintilojen portit

Eläintenhoitajat käyttävät eläintilojen portteja, kun he menevät hoitamaan eläimiä. Saat tietoja eläintilasta napsauttamalla sen porttia. Exhibit List -paneeli (ks. sivu 30) tulee tällöin näyttöön. Peli sijoittaa automaattisesti portin eläintilan aitaan. Voit myös itse sijoittaa portin haluamaasi paikkaan.



## Portin sijoittaminen uuteen paikkaan

- Napsauta **Manual Gate Placement (Portin sijoittaminen manuaalisesti)** -painiketta ja napsauta sen jälkeen sitä aidan osaa, johon haluat sijoittaa portin.

Mitä lähempänä toisiaan eläintilojen portit ovat, sitä tehokkaammin eläintenhoitajat voivat työskennellä. Älä estä eläintilan portin käyttöä. Eläintenhoitajien on päästävä helposti eläintiloihin ja niistä ulos.

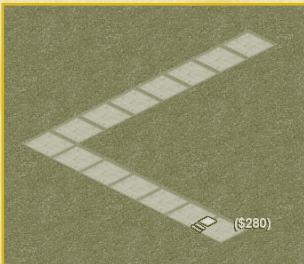
## Zoo Paths (Eläintarhan polut) -välelehti



Kävijät eksyvät, jos heillä ei ole polkuja, jota pitkin kulkea. Henkilökunta ei tarvitse polkuja.

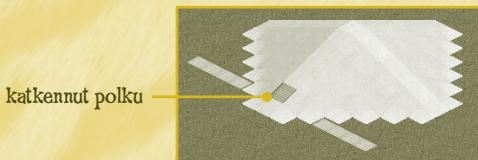
### Polun rakentaminen

- Napsauttamalla **Zoo Paths (Eläintarhan polut)** -välelehteä ja sen jälkeen haluamaasi polkutyypinä.
- Siirrä osoitin siihen eläintarhan kohtaan, josta haluat polun alkavan, rakenna osa polkuja vetämällä osoittimella ja vapauta hiiren painike kohdassa, johon haluat polun päättymään.



Jos et ole tyytyväinen rakentamaasi polkuun, voit poistaa sen napsauttamalla **Undo Previous Action (Kumoa edeltävä toiminto)**-painiketta.

Polut voivat liittyä toisiinsa, jos maasto on tasainen tai jos maasto kumpuilee loivasti. Jos maasto ei ole tällaista, tekemistäsi poluista voi tulla katkonaisia (ks. alla oleva kuva). Jos maastossa on jyrkänteitä tai kallioita, tasoita sitä maastontasaustyökaluilla (ks. sivu 13).



## Foliage (Kasvillisuus) -välelehti



Napsauttamalla **Foliage (Kasvillisuus)** -välelehteä saat käyttöön joukon erilaisia puita ja pensaita, jotka ovat tärkeitä eläinten tytyväisyydelle. Tarkista valitun kasvin kasvuypäristö- ja esiintymisalueetiedot (Foliage (Kasvillisuus) -paneelin alalaidassa). Nän voit varmistaa, että eläin pitää tilansa kasvillisuudesta.



### Kasvien muotoileminen

Kasvien muotoileminen (niin että ne näyttävät eläimiltä) on kallista, mutta se kannattaa, jos olet kiinnostunut eläintarhasi kaunistamisesta.



### Kukkapenkit

Värikkäät kukkapenkit kaunistavat eläintarhaa ja miellyttävät kävijöitä.



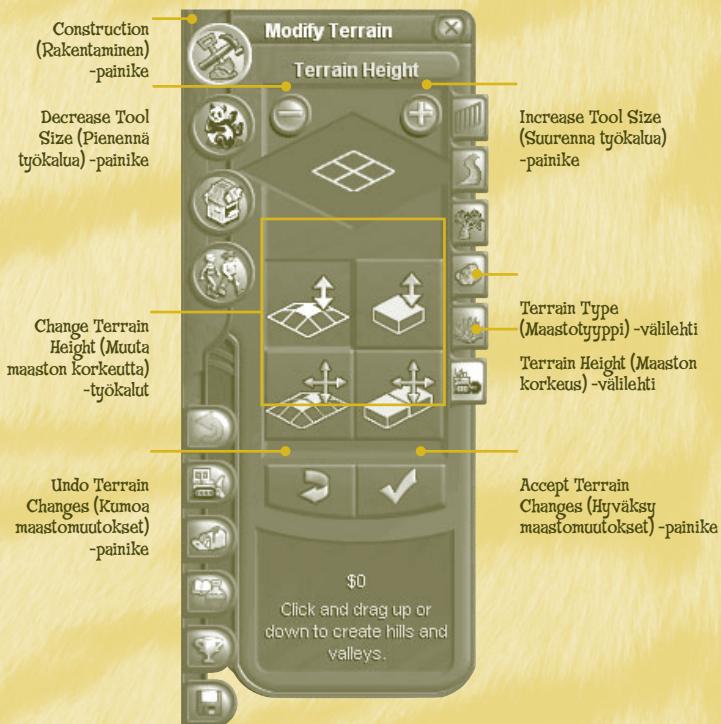
## Rocks (Kivet) -välelehti

Jotkin eläimet pitävät kiviä kipeilemisenestä. Jos eläin pitää kivistä, mutta sen tilassa ei ole niitä tai niitä ei ole tarpeeksi, se ei ehkä viihdy eläintilassa vaan tulee tyytymättöaksi.

Huomaa, että sekä kasvillisuutta että kiviä voidaan sijoittaa eläintilaan. Lisäksi niillä voidaan kaunistaa eläintarhan aluetta muutenkin.

## Modify Zoo Terrain (Eläintarhan maaston muokkaaminen)

Eläimet ovat tyytyväisiä, kun niiden tilat vastaavat niiden luonnonlista elinpaikkaa. Voit muuttaa eläintilan pintaan tai sen korkeutta napsauttamalla **Construction (Rakentaminen)**-painiketta ja sen jälkeen joko **Terrain Type (Maastotyppi)**-välilehteä tai **Terrain Height (Maaston korkeus)**-välilehteä.



## Terrain Type (Maastotyppi) -välilehti

Tämän välilehden avulla voit muuttaa olemassa olevan maastotyypin sellaiseksi, josta eläin pitää. (Sivulla 15 on tiedot siitä, miten saat tietää, mistä eläin pitää.)

### Maastotyypin muuttaminen

- 1 Valitse työkalun koko. Työkalun koko suurenee, kun napsautat Terrain Type -paneelin yläosasta **Increase Tool Size (Suurennetaan työkalua) (+)** -painiketta. Työkalun koko pienenee, kun napsautat **Decrease Tool Size (Pienennä työkalua) (-)** -painiketta.
- 2 Napsuta maastotyypiä, jota haluat käyttää.
- 3 Voit muokata maastoa siirtämällä osoittimen sen alueen päälle, jota haluat muuttaa, ja vetämällä osoittimella.
- 4 Napsuta **Accept Terrain Changes (Hyväksy maastomuutokset)** -painiketta, jolloin muutoksista tulee pysyiä, tai napsuta **Undo Terrain Changes (Kumoa maastomuutokset)** -painiketta, jos haluat aloittaa alusta.



Kun muutat maastoa, kustannusten suuruus näkyy Terrain Type -paneelin alaosassa. Tämä on juokseva summa, ja se laskutetaan sinulta vasta, kun napsautat **Accept Terrain Changes (Hyväksy maastomuutokset)** -painiketta tai kun poistat maastotyökalun valinnan, siirryt uteen välilehteen tai suljet Construction (Rakentaminen) -paneelin.

Sairaat tai onnettomat eläimet saattavat polkea eläintilan maaston pintaan, joten sinun täytyy uusia maastoja.

## Terrain Height (Maaston Korkeus) -välilehti

Tässä välilehdessä on vaihtoehtoja, joiden avulla voit rakentaa kukkuloita, laaksoja, kallioita ja vallihautoja. Jotkin eläimet, kuten kierteissarvikauris, pitävät suurista korkeuseroista tilassaan. Nämä työkalut toimivat hyvin samalla tavalla kuin Change Terrain (Muuta maastotyyppiä) -työkalut.

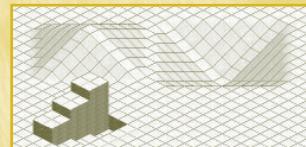


### Change Terrain Height (Muuta maaston korkeutta) -työkalut

- Ylhääällä vasemmalla olevalla työkalulla voit tehdä asteittaisia muutoksia maaston korkeuteen. Sillä voit tehdä kukkuloita ja laaksoja.
- Ylhääällä oikealla olevalla työkalulla voit tehdä äkillisiä muutoksia maaston korkeuteen. Voit tehdä sillä kallioita ja vallihautoja.
- Alhaalla vasemmalla olevalla työkalulla voit tasoittaa loivasti kumpuilevaa maastoa tasoittamalla kukkuloita ja täyttämällä laaksoja.
- Alhaalla oikealla olevalla työkalulla voit tasoittaa jyrkkää maastoa tasoittamalla kallioita ja vallihautoja.



Huomaa, että näyttöön tulee ruudukko, kun napsautat tästä välilehteä. Ruudukon avulla voit suunnitella muutoksia.



### Maaston korkeuden muuttaminen

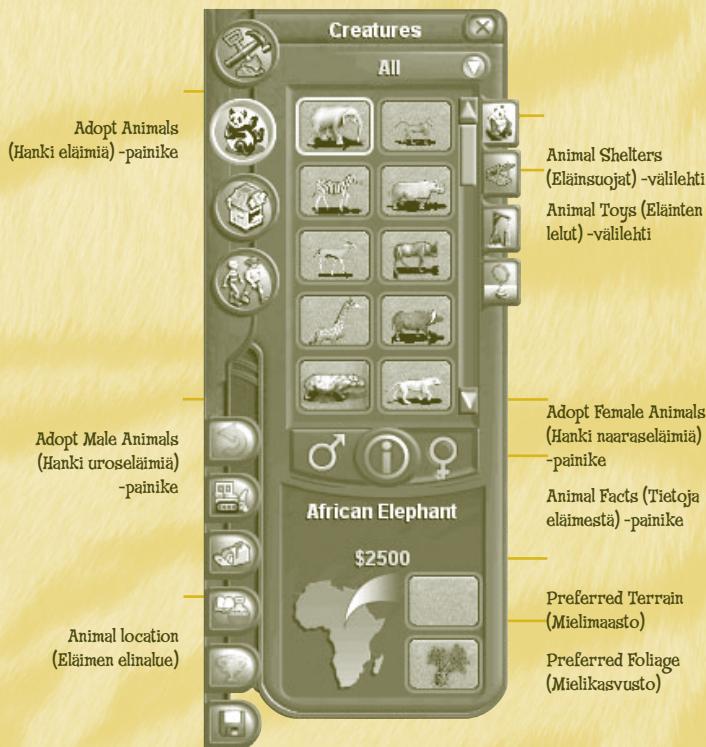
- Valitse työkalun koko Terrain Height (Maaston korkeus) -paneelin yläosasta. Työkalun koko voi olla vähintään 1 x 1 ruutua ja enintään 5 x 5 ruutua.
- Valitse työkalu, joka sopii haluamasi muutoksen tekemiseen. Työkalut kuvataan sivulla 12.
- Kun haluat muuttaa aluetta, siirrä osoitin sen päälle ja napsauta ja vedä osoittimella. Maasto muuttuu sen mukaan, minkä työkalun valitsit. Kun vedät vaakasuoraan, maasto tasaantuu. Kun vedät ylöspäin, maasto kohoaa, ja kun vedät alas päin, maasto alenee.

Jos et ole tytyväinen tekemiisi muutoksiin, napsauta **Undo Terrain Changes (Kumoa maastomuutokset)** -painiketta, jolloin muutokset peruuutuvat ja eläintarhasi jää ennalleen. Jos olet tytyväinen muutoksiin, napsauta **Accept Terrain Changes (Hyväksy maastomuutokset)** -painiketta.

## Adopt Animals (Eläinten hankkiminen)

Kun olet rakentanut eläintilan, on aika hankkia siihen sijoittettavat eläimet. Voit valita suuresta joukosta eläimiä: halvoista, helposti saatavista eläimistä kalliisiin, harvinaisiin eläimiin. Lisää eläimiä tulee saataville sitä mukaa kuin rahoitat tutkimus- ja luonnon suojaohjelmia (ks. sivu 23).

Voit avata Creatures (Eläimet) -paneelin napsauttamalla **Adopt Animals (Hanki eläimiä)** -painiketta.



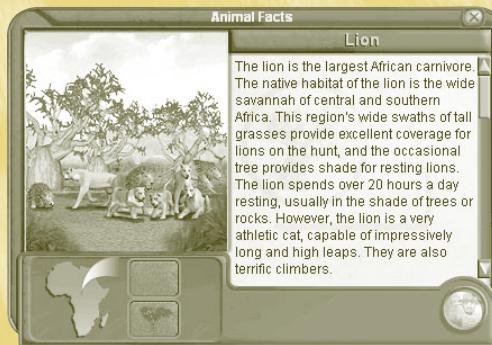
Kun valitset eläimen Creatures (Eläimet) -paneelista, paneelin alalaitan tulee lyhyt yhteenvedo, jossa ovat eläimen hankintakustannukset, maantieteellinen alue, jossa eläin luonnossa elää, eläimen elinpaikka sekä se, minkälaisesta eläintilasta eläin pitää. Kun haluat lisätietoja eläimestä, napsauta **Animal Facts (Tietoja eläimestä)** -painiketta.

Kun sijoitat uros- ja naaraseläimiä samaan eläintilaan, saattaa siellä pian olla myös poikasia.



## Animal Facts (Tietoja eläimestä) -paneeli

Tämä paneelissa on suuri kuva valitsemastasi eläimestä ja tarkkoja tietoja eläimestä, mm. se, minkälaisesta tilasta se pitää sekä miten se viihtyy vankeudessa.



## Animal Shelters (Eläinsuojat) -välidehti



Jotkin eläimet pitäävät siitä, että niillä on eläintilassa oma talo. Ihmisjoukot voivat hermostuttaa niitä, tai ne voivat tarvita hiljaisen nukkumapaikan.

Animal Information -paneelista (ks. sivu 32) saat tarkkoja tietoja kustakin eläimestä: esimerkiksi tarvitseeko eläin erillisen suojan ja millaisesta suojasta eläin pitää.

Kaikki suojetypit eivät ole käytettävissä pelin alussa. Kun eläintarhasi rahoittaa tutkimusta, tarjolle tulee parempia suojaia.

## Animal Toys (Eläinten lelut) -välidehti



Napsauttamalla tästä välidehteestä näyttöön tulevat lelut, joita eläintiloihin voi sijoittaa. Jotkin eläimet pitäävät leluista (esimerkiksi apinan pitäävät riippumistangoista). Tutkimusprojektien myötä valittavaksi tulee lisää leluja (ks. sivu 23). Lelut lisäävät eläinten tytyväisyyttä.



## Kohteiden sijoittaminen eläintiloihin

Kun sijoitat eläintilaan suoja, kasveja, kiviä tai eläinten leluja, voit valita, missä asennossa ne ovat.

### Koteen sijoittaminen eläintilaan

- 1 Napsauta kohdetta, jonka haluat sijoittaa, ja siirrä sitten osoitin eläintilan siihen kohtaan, johon haluat koteen sijoittaa.

Jos haluat koteen olevan toisessa asennossa, napsauta yhtä **Rotate Object (Kierrä kohdetta)** -painikkeista, jolloin kohde pyörähtää. (Huomautus: Koteen kuva pyörähtää paneelissa, ei pelinäytössä, ja sitä on kierrettävä, ennen kuin sijoitat sen.)

- 2 Voit sijoittaa koteen napsauttamalla. Jos et ole tytyväinen sijoitukseen, napsauta **Undo Previous Action (Kumoa edeltävä toiminto)** -painiketta ja sijoita kohde uudelleen.

Rotate object counter-clockwise (Kierrä vastapäivään) -painike



Rotate object clockwise (Kierrä myötäpäivään) -painike



Kun sijoitat koteen eläintilaan, näyttöön voivat tulla vihreät iloiset kasvot tai punaiset surulliset kasvot. Punaiset kasvot tarkoittavat, että kohde tekee eläimen tyttymättömäksi. Iloiset kasvot tarkoittavat, että eläin on tytyväinen. Jos näyttöön ei tule kumpiaan kasvoja, se merkitsee, että eläin suhtautuu kohteeseen neutraalisti.

## Buy Structures (Rakennelmien ostaminen)

Napsauttamalla **Buy Structures (Osta rakennelma)**

-painiketta voit avata Structures (Rakennelmat) -paneelin, jossa on kaksi välilehteä: **Zoo Buildings (Eläintarhan rakennukset)** ja **Zoo Scenery (Eläintarhan maisema)**. Näiden välilehtien avulla voit sijoittella rakennuksia ja kaunistaa eläintarhaasi.



## Zoo Buildings (Eläintarhan rakennukset) -välilehti

Useimmat eläintarhan rakennukset tuottavat tuloja, lukuun ottamatta WC:itä, jotka pitäävät kävijät tytyväisinä, ja kotieläinpuiston ja japanilaisen puutarhan kaltaiset rakennukset, jotka houkuttelevat kävijöitä. Kaikki rakennukset eivät ole käytettävissä pelin alussa.

Rahoittamalla tutkimusprojekteja voit lisätä rakennuksia eläintarhaasi.

Kun olet sijoittanut rakennuksen, saat näyttöön sen Building Information (Rakennuksen tiedot) -paneelin napsauttamalla sitä. Jos rakennuksessa myydään jotakin, myynnissä olevat tuotteet ovat kuvina paneelin alalaidassa. Napsauttamalla ala- tai ylänuolta voit muuttaa näiden tuotteiden hintoja. Napsauttamalla vihreää dollarikuvaketta voit myydä rakennuksen ja poistaa sen eläintarhasta. Paneelissa voi lisäksi olla seuraavat tietovälilehdet:

**Status (Tila)** Tästä välilehestä näkee myydät tuotteet, niistä saadut tulot ja asiakkaiden kokonaismäärän.

**Finance (Talous)** Tästä välilehestä näkee rakennuksen tuottavuuden.

**Change Color (Muuta väriä)** Tässä välilehdessä on valinnaisia väriä rakennuksen kattoon.





## Rakennuksen katon värin vaihtaminen

- Napsauttamalla rakennusta saat näytöön rakennuksen tietopaneeliin.
- Napsuta **Change Color (Muuta väriä)** -välidehteä ja sen jälkeen väriillistä neljöötä, jolloin saat näkyviin värit, joilla nykyinen katon väri voidaan korvata.
- Voit muuttaa katon värin napsauttamalla jotakin uusista väreistä.

## Zoo Scenery (Eläintarhan maisema) -välidehti



Houkutteleva eläintarhaympäristö kaikkine lisäviihdykkeineen pitää kävijät tyytyväisänä.

**Bench (Penki)** Väsyneet ja tyytymättömät kävijät voivat levätä ja rentoutua sopivasti sijoitetuilla penkeillä. Rentoutuminen palauttaa heidän voimansa, ja he jaksavat taas jatkaa eläintarhassa kiertelyä – ja rahan käyttämistä ruokaan ja lahjoihin sekä kohteissa vierailemiseen.

**Exhibit Sign (Eläintilaopaste)** Opasteet kaunistavat eläintarhaa ja kertovat tietoja eläimistä.

**Picnic Table (Retkipöytä)** Retkipöytien ansiosta kävijät voivat syödä istualtaan. Jos kävijöiden täytyy syödä seisten, he tulevat tyytymättömiksi.

**Trash Can (Roskakori)** Sopivasti sijoitetut roskakorit auttavat pitämään eläintarhan polut siisteinä. Jos roskakoreja ei ole, kävijät heittävät roskat maahan. Huoltotyöntekijät tyhjentävät roskakorit.

**Observation areas (Katselualueet)** Katselualueet auttavat eläintarhan kaunistamisessa.

## Hire Staff (Henkilökunnan palkkaaminen)

Eläintarhan johtajana valvot monenlaisten työntekijöiden työtä: eläintenhoitajien, oppaiden ja huoltotyöntekijöiden. (Lisätietoja tieteilijöistä ja merieläimiin erikoistuneista hoitajista on kohdassa Zoo Tycoonin uudet ominaisuudet, joka alkaa sivulta 37.)

### Henkilökunnan palkkaaminen

- Napsauta **Hire Staff (Palkkaa henkilökuntaa)** -painiketta ja sen jälkeen työntekijää, jonka haluat palkata.
- Siirrä osoitin sille alueelle, jolla haluat työntekijän aloittavan työn, ja sijoita hänet napsauttamalla hiirellä.



Kun napsautat **Information (Tietoja)** -painiketta, näytöön tulee Staff Facts -paneeli, jossa on tarkkoja tietoja kunkin työntekijän velvollisuksista.



**ZooKeepers (Eläintenhoitajat)** Eläintenhoitajat ruokkivat ja parantavat eläimiä sekä siistivät niiden jäljet.

**Tour Guides (Oppaat)** Oppaat jakavat kävijöille tietoa eläintarhasta.

**Maintenance Workers (Huoltotyöntekijät)** Huoltotyöntekijät korjaavat eläintilojen aitoja, siivoavat roskat ja siistivät kävijöiden jäljet.

# ELÄINTARHAN JOHTAMINEN

Voit johtaa eläintarhaasi käyttämällä pelinäytön alalaidassa olevia välilehtiä.

## Undo Previous Action

(Kumoa edeltävä toiminto) -välilehti



Napsauttamalla tästä välilehteä voit ottaa pois viimeksi sijoittamasi koteen.

## Clear Objects (Poista Kohteita) -välilehti

Valitsemallla tämän välilehden voit poistaa kohteita eläintarhastasi (lukuun ottamatta eläimiä, kävijöitä ja työntekijöitä). Huomaa, että koteen poistaminen tallä tavalla merkitsee koteen myymistä. Saat takaisin osan kohteseen käyttämistäsi rahoista.

Voit poistaa eri kohteita, kuten aidan osia, piirtämällä puskutraktorin muotoisella osoittimella laatikon. Kun vapautat hiiren painikkeen, kaikki laatikossa olevat kohteet poistetaan.



## Koteen poistaminen

- 1 Napsauta Clear Objects (Poista kohteita) -välilehteä ja aseta osoitin sen koteen päälle, jonka haluat poistaa.
- 2 Voit poistaa koteen napsauttamalla sitä.

## Message List (Viestiluettelo) -välilehti



Tämä välilehti luettelee näyttöviestit, jotka koskevat eläintarhaasi. Kun napsautat sitä, näyttöön tulee viestiluettelo. Napsauttamalla sitä uudelleen voit pilottaa luettelon.

## Research and Conservation (Tutkimus ja luonnonsuojelu) -välilehti

Jos pelaat vapaamuotoista peliä, eläintarhan teknologia on aluksi yksinkertaista ja tarjolla olevien eläinten määriä on rajoitettu. Tutkimalla uusimpia eläintarhamenetelmiä eläintarha voi ottaa käyttöön kehittyneitä ominaisuuksia ja hankkia harvinaisia ja uhanalaisia eläimiä. Tämä lisää kävijöiden määriä.

Varainhankinta aloitetaan nollasta, mikä tarkoittaa sitä, että rahoitusta on lisättävä, jos haluat saada lisää kiinnostavia kohteita eläintarhaan.



Research/Conservation (Tutkimus ja luonnonsuojelu) -paneelin välilehdissä on tietoa nykyisistä luonnonsuojelu- ja tutkimusohjelmista. Niissä on jokaisen ohjelman nimi, ohjelmaa esittävä kuva ja arvioitu valmistumisaika. Mitä enemmän rahaia annat ohjelmalle, sitä nopeammin se valmistuu.

## Scenario Information (Skenaariotiedot) -välilehti



Jos pelaat skenaariopeliä, skenaarion tausta ja päämäärität näkyvät tässä. (Huomautus: Tämä välilehti on käytössä vain, kun pelaat skenaario- tai esittelypelillä.)



## Game Options (Pelivaihtoehdot) -välilehti

Napsauttamalla tästä voit avata paneelin, joka sisältää seuraavat välilehdet:

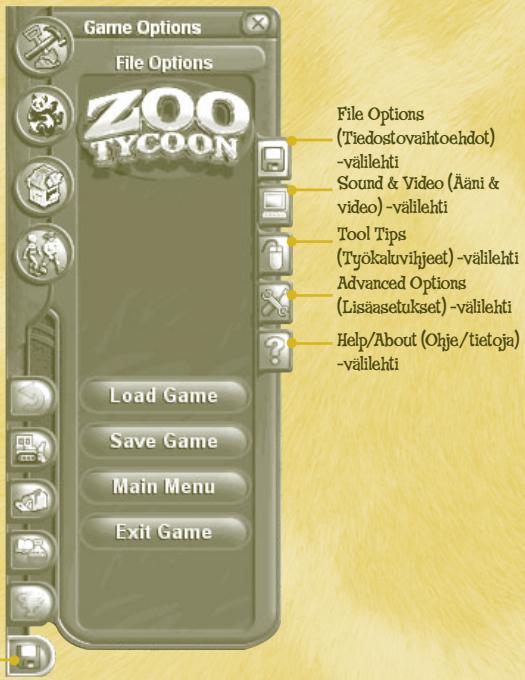
**File Options (Tiedostovaihtoehdot)** Voit käyttää tästä aiemmin tallennetun pelin lataamiseen, käynnissä olevan pelin tallentamiseen, päävalikkoon palaamiseen ja Zoo Tycoonin lopettamiseen.

**Sound & Video (Ääni & video)** Tämä säätelee äänen voimakkuutta, näytön kokoa ja videotarkkuutta sekä maaston pehmennyksen asetuksia.

**Tool Tips (Työkaluvihjeet)** Tämä näyttää lyhyet tai pitkät työkaluvihjeet (teksti tulee näyttöön, kun liikutat osoittaa kohteeseen päällä). Pitkät vihjeet ovat tämän toiminnon oletusarvona.

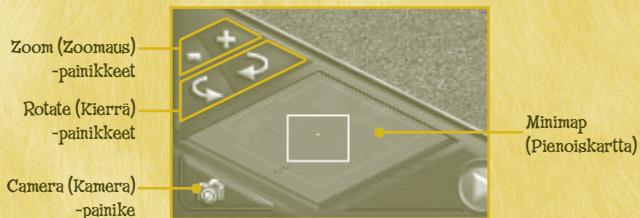
**Advanced Options (Lisäasetukset)** Tämä säätelee pelin suorituskykyyn vaikuttavia asetuksia.

**Help/About (Ohje)** Tuo näyttöön ohjeen ja muita tietoja Zoo Tycoon -pelistä.



## Kartta

Näytön vasemmassa alalaidassa näet vihreän timantin muotoisen alueen. Tämä on eläintarhan pienoiskartta. Valkoinen neliö edustaa sitä, mitä on sillä hetkellä näytössä. Napsauttamalla pienoiskarttaa voit siirtyä minne tahansa eläintarhasi alueella. Voit lähestää kohtaa **Zoom In (Lähennä) (+)** -painikkeella ja loitontaa sitä **Zoom Out (Loitonna) (-)** -painikkeella. Voit muuttaa eläintarhanäkymääsi napsauttamalla **Rotate Clockwise (Kierrä myötäpäivään)** -nuolta tai **Rotate Counter-Clockwise (Kierrä vastapäivään)** -nuolta.



Napsauttamalla **Camera (Kamera)** -painiketta voit ottaa kuvan eläintarhastasi ja lähettää sen muille pelaajille. Kuva tallentuu Zoo Tycoon -kansion kuvakansioon.



# ELÄINTARHAA KOSKEVAT TIEDOT

Näytön alareunassa olevien painikkeiden ja palkkien avulla voit valvoa eläintarhaasi.



## Pause/Resume Game (Keskeytä/palauta peli) -painike

Napsauttamalla tästä painiketta voit keskeyttää Zoo Tycoon -pelin. Napsauttamalla sitä toisen kerran voit jatkaa peliä. Voit keskeyttää pelin myös painamalla VÄLINÄPPÄINTÄ.

## Current Date (Päivämäärä) -palkki

Tämä näyttää, kuinka paljon aikaa on kulunut siitä, kun eläintarhashasi aloitti. Laskeminen alkaa vuoden 1 tammikuun 1. päivästä.

## Available Cash (Käytettävissä olevat rahat) -palkki

Tämä näyttää, kuinka paljon rahaa sinulla on käytettävissä eläintarhan parantamiseen.

Kun peli keskeytetään, eläimet eivät reagoi, jos eläintilaan sijoitetaan kohteita.

## Zoo Status (Eläintarhan tila) -painike

Napsauttamalla tästä painiketta voit avata paneelin, joka sisältää seuraavat väilehdet: Zoo Information (Tietoja eläintarhasta), Income/Expenses (Tulot/menot), Zoo Graphs (Eläintarhan diagrammit), Zoo Awards (Eläintarhan palkinnot), Commerce Buildings (Kaupalliset rakennukset) ja Completed Research & Conservation (Valmiit tutkimus- ja luonnon suojeletohjelmat).

Zoo Information		Zoo Status	
Zoo Name	Small Grassy Zoo	Adult Cost	\$22.00
Admission Price		Child Cost	\$11.00
Number of Animals	2		
Number of Exhibits	1		
Number of Attractions	0		
Number of Guests	27		
Number of Staff	1		
Number of Zoo Benefactors	0		
Zoo Marketing		Monthly Funding	
		\$0 none	

Väilehdet:

- Zoo Information (Tietoja eläintarhasta)
- Income / Expenses (Tulot/menot)
- Zoo Graphs (Eläintarhan diagrammit)
- Zoo Awards (Eläintarhan palkinnot)
- Commerce Buildings (Kaupalliset rakennukset)
- Completed Research & Conservation (Valmiit tutkimus- ja luonnon suojeletohjelmat)

## Zoo Information (Tietoja eläintarhasta) -väilehti

Tämä väilehti näyttää pääsymaksun ja eläinten, eläintilojen, kiinnostavien kohteiden, kävijöiden, henkilökunnan sekä eläintarhalle lahjoituksia tehneiden määrän. Siinä voit myös nimetä eläintarhasi uudelleen.



## Eläintarhan markkinoiminen

Napsauttamalla Increase Marketing Funding (Lisää markkinointimenoja) (+)- tai Decrease Marketing Funding (Vähennä markkinointimenoja) (-)-painiketta voit muuttaa rahasummaa, jonka eläintarhashasi käyttää markkinointiin. Markkinointi puolestaan lisää eläintarhan kävijämäärää.

## Income/Expenses (Tulot/menot) -väilehti

Tässä valilehdessä on luettelo eläintarhan tulosta, menoista, käytettävissä olevan rahan määrästä ja eläintarhan kokonaishuomion.



## Zoo Graphs (Eläintarhan diagrammit) -välinehti

Kun napsautat tästä välinehteä, näyttöön tulevat seuraavat hyödylliset tiedot eläintarhasta:

**Rating over Time (Sijoittuminen eri aikoina)** Tästä näet eläintarhasi sijoittumisen muutaman viime kuukauden aikana. Eläintarhasi sijoittuu sitä paremmin, mitä enemmän sillä on tytyväisiä eläimiä ja kävijöitä.

**Zoo Donations (Lahjoitukset eläintarhalle)** Tästä näet, kuinka paljon rahaa eläintarhalle on lahjoitettu.

**Zoo Profit (Eläintarhan voitto)** Tästä näet, kuinka paljon voittoa eläintarha tuottaa.

**Zoo Attendance (Eläintarhan Kävijät)** Tästä näet kävijöiden määrän muutamana viime kuukautena.

Voit muuttaa kunkin aiheen esitystapaa napsauttamalla tämän välinehden **Line Graph (Viivadiagrammi)**-painiketta tai **Bar Graph (Pylväsdiagrammi)**-painiketta.

## Zoo Awards (Eläintarhan palkinnot) -välinehti

Tästä näet eläintarhasi voittamat palkinnot.

### Animal List (Eläinluettelo) -painike

Napsauttamalla tästä painiketta näet luettelon tällä hetkellä eläintarhassasi esillä olevista eläimistä. Voit lajittella eläimet käytteen eri suodattimilla: all animals (kaikki eläimet), sick animals (sairaat eläimet), animals that are unhappy with their exhibits (eläimet, jotka eivät vähdy tiloissaan), angry animals (kiukkuiset eläimet), hungry animals (nälkäiset eläimet) tai escaped animals (karanneet eläimet).



Tarkkaile eläintarhan luokitusdiagrammia. Se on tärkeä monille skenaarioille ja antaa hyvän yleiskuvan eläintarhasi menestyksestä.



## Eläinluettelon lajiteleminen

- Napsauttamalla suodatinpainiketta saat näyttöön luettelon eläimistä, jotka vastaavat suodatinta.

Animal Filters	
	7
	0
	0
	3
	0

## Animal Happiness (Eläinten tytyväisyys) -palkki

Tämä palkki sijaitsee **Animal List (Eläinluettelo)**-painikkeen oikealla puolella ja osoittaa kaikkien eläinten keskimääräisen tytyväisyyden. Se kertoo muun muassa, miten tytyväisiä eläimet ovat eläintiloihinsa, miten hyvin niitä ruokitaan ja miten terveitä ne ovat. Mitä pidempi palkki, sitä tytyväisempiä eläintarhan eläimet ovat.

### Guest List (Kävijäluettelo) -painike



Kun napsautat tästä painiketta, näyttöön tulee paneeli, jossa on luettelo kaikista eläintarhasi kävijöistä. Jos haluat lajittella kävijät, noudata samaa menettelyä kuin eläinluettelon lajittelussa ja käytä yhtä seuraavista suodattimista: all guests (kaikki kävijät), thirsty guests (janoiset kävijät), guests looking for a restroom (WC:tä etsivät kävijät), angry guests (kiukkuiset kävijät), hungry guests (nälkäiset kävijät) tai guests who are tired (low on energy) (väsyneet kävijät, joiden energia on vähissä).

## Guest Happiness (Kävijöiden tyytyväisyys) -palkki

Tämä palkki sijaitsee **Guest List (Kävijäluetelto)** -painikkeen oikealla puolella, ja se mittaa kaikkien kävijöiden keskimääräistä tyytyväisyystä. Se perustuu siihen, kuinka paljon energiaa kävijöillä on ja miten heidän tarpeistaan (WC, ruoka ja juomat) on huolehdittu.

Jos palkki on keltainen, se merkitsee, että kävijät ovat tyytyväisiä. Jos palkki muuttuu punaiseksi, se tarkoittaa, että kävijät ovat kiukkuisia.

## Exhibit List (Eläintilaluettelo) -painike

Napsauttamalla tästä painiketta saat tietoja kaikista eläintiloista. Voit valita eläintilan eläintarhan kaikkien eläintilojen luettelosta.

Aitakuva kehu eläintilan aidan kuntoa. Jos kuva on vihreä, aita on hyvässä kunnossa. Jos se on keltainen, aita on huonossa kunnossa, ja se pitäisi korjata tai vaihtaa. Jos se on punainen, ainakin yksi aidan osa on kulunut käytökelvottomaksi tai on rikki.



## Exhibit Information (Tietoja eläintilasta) -välilehti

Tämä välilehti sisältää tietoja eläintarhan tilasta.

**UpKeep (Ylläpito)** Edellisessä kuussa ja tässä kuussa käytetty rahamäärä sekä käytetyn rahan kokonaismäärä.

**Constructed (Rakennettu)** Eläintilan rakentamisajankohta.

**Staff Assigned (Työntekijä)** Tästä näet, onko eläintilalle nimetty työntekijää.

Eläintila voidaan nimetä uudelleen napsauttamalla eläintilan nimeä paneelin yläosassa ja kirjoittamalla uusi nimi vanhan päälle.



## Animals (Eläimet) -välilehti

Tästä näet kaikki eläintilan eläimet.

## Thoughts (Mielipiteet) -välilehti

Tässä välilehdessä ovat kävijöiden mielipiteet eläintilasta.

## Staff List (Työntekijäluetelto) -painike

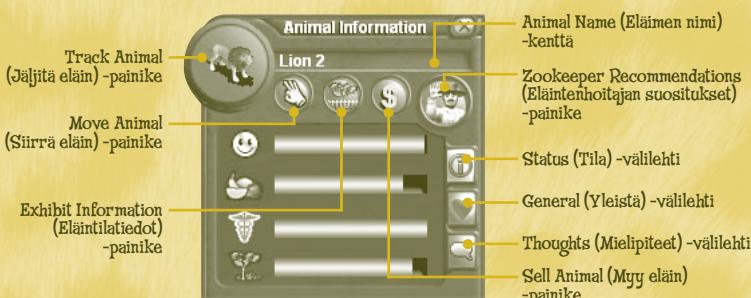
Kun napsautat tästä painiketta, näyttöön tulee paneeli, jossa on luettelo kaikista eläintarhasi työntekijöistä. Voit lajitella työntekijät käyttämällä yhtä seuraavista suodattimista: all staff (koko henkilökunta), unassigned staff members (työntekijät, joilla ei ole työtehtävää), assigned staff members (työntekijät, joilla on työtehtävä), animal caretakers (eläintenhoitajat), maintenance workers (huoltotyöntekijät) tai tour guides (oppaat).

## ANIMAL-, GUEST- JA STAFF INFORMATION -PANEELIT (TIETOJA ELÄIMESTÄ-, TIETOJA VIERAASTA- JA TIETOJA TYÖNTEKIJÄSTÄ -PANEELIT)

Kun napsautat eläintä, kävijää tai työntekijää, näyttöön tulee paneeli, jossa on erilaisia tietoja valitusta eläimestä tai henkilöstä. Suuri osa näistä tiedoista löytyy myös, kun napsautat näytön alalaidassa olevaa Animal List (Eläinluettelo) -painiketta, Guest List (Kävijälueettelo) -painiketta tai Staff List (Työntekijälueettelo) -painiketta.

### Animal Information (Tietoja eläimestä) -paneeli

Napsauttamalla yksittäistä eläintä saat näyttöön Animal Information (Tietoja eläimestä) -paneelin, jonka kolmessa välilehdessä on paljon erilaista tietoa eläimestä.



### Status (Tila) -välilehti

Tämä välilehti mittaa eläimen kokonaistytyväisyystä neljällä eri alueella: tyytyväisyys, nälkä, terveys ja eläintilan sopivuus.

### General (Yleistä) -välilehti

Tässä välilehdessä on eläimen sukupuoli ja aika, joka on kulunut siitä, kun se viimeksi sői ja nukkui.

### Thoughts (Mielipiteet) -välilehti

Tässä välilehdessä ovat kävijöiden mielipiteet eläimestä. Napsauttamalla seuraavia painikkeita voit tehdä nämä toimenpiteet:

**Track Animal (Jäljitä eläin)** Tällä toiminnolla voit jäljittää eläimen liikkeit. Voit lopettaa jäljittämisen napsauttamalla painiketta toisen kerran.

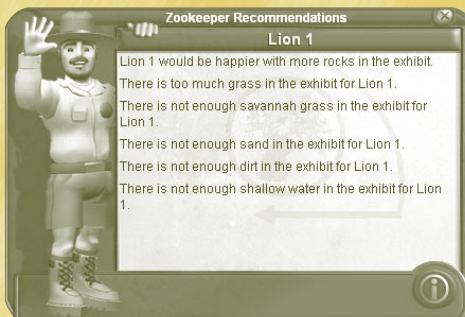
**Animal Name (Eläimen nimi)** Tällä voit nimetä eläimen uudelleen.

**Move Animal (Siirrä eläin)** Tällä voit siirtää eläimen uuteen paikkaan. Eläintä ei voi sijoittaa eläintilojen ulkopuolelle. Voit ottaa eläimen pois kaksoisnapsauttamalla sitä.

**Exhibit Information (Eläintilatiedot)** Tästä saat samat tiedot kuin napsauttamalla näytön alareunassa olevaa Exhibit List -painiketta.

**Sell Animal (Myy eläin)** Tällä voit myydä valitun eläimen. Tyttymätön eläin tuottaa vähemmän rahaa, kun se myydään.

**Zookeeper Recommendations (Eläintenhoitajan suosituksset)** Tässä ovat eläintenhoitajan suosituksset eläintilojen parantamiseksi.



## Guest Information (Tietoja vieraasta) -paneeli

Napsauttamalla yksittäistä kävijää saat näyttöön Guest Information -paneelin, jonka kolmessa välilehdessä on paljon erilaista tietoa kävijästä. Voit myös jäljittää kävijän liikkeet napsauttamalla **Track Guest (Jäljitä kävijä)** -painiketta ja nimetä kävijän uudelleen kirjoittamalla uuden nimen **Guest Name (Kävijän nimi)** -kenttään.



## Status (Tila) -välehti

Tässä välilehdessä on erilaisia mittareita, jotka mittaavat kävijän tytyväisyysten tasoa. Mitä pidempi palkki, sitä paremmin kävijä voi. Kävijän kokonaistytyväisyyttä mitataan neljällä eri alueella: tytyväisyys, juomat, ruoka, WC:t ja energia. Kävijän tytyväisyysten kannalta on tärkeää, että kaikki palkit ovat mahdollisimman täynnä.

## General (Yleistä) -välehti

Tässä välilehdessä näkyvät aika, jonka kävijä on kuluttanut eläintarhassa, kävijän suosikkieläin ja se, mitä kävijä kantaa mukanaan.

## Thoughts (Mielipiteet) -välehti

Tässä välilehdessä on kävijän mielipiteitä. Voit käyttää näitä tietoja, kun päätät, mitä kävijölle pitää tarjota.

## Staff Information (Tietoja työntekijästä) -paneeli

Napsauttamalla yksittäistä työntekijää saat näyttöön Staff Information -paneelin, jossa on kaksi välilehteä, joita voit käyttää työntekijän työn johtamiseen.



## Status (Tila) -välehti

Tässä välilehdessä ovat seuraavat tiedot: kuukausipalkka, tämänhetkinen tehtävä sekä tutkimus- ja luonnonsuojeluohjelmissa saatu koulutus.

## Job Assignment (Työtehtävät) -välilehti



Tämän välilehden avulla voit lisätä tai poistaa työntekijöiden työtehtäviä.

Lisäksi voit seuraavia painikkeita napsauttamalla tehdä seuraavat toimenpiteet:

**Track Staff Member (Jäljittää työntekijän)** Tällä toiminnolla voit jäljittää valitun työntekijän liikkeit. Voit lopettaa jäljittämisen napsauttamalla painiketta toisen kerran.

**Staff Member Name (Työntekijän nimi)** Tällä voit nimetä työntekijän uudelleen.

**Move Staff Member (Siirrä työntekijää)** Tällä voit siirtää valitun työntekijän uuteen paikkaan. Voit siirtää työntekijää myös kaksiosnapsauttamalla häntä.

**Add Exhibits to Schedule (Lisää eläintiloja työntekijän työohjelmaan)** Tällä voit lisätä työntekijän työohjelmaan uusia eläintiloja.

### Eläintilojen lisääminen työntekijän työohjelmaan

- Voit lisätä eläintilan työntekijän työohjelmaan napsauttamalla **Add Exhibits to Schedule (Lisää eläintiloja työntekijän työohjelmaan)** -painiketta.

Työntekijät hoitavat vain niitä eläintiloja, jotka kuuluvat heidän tehtäviinsä, ja jättävät kaikki muut eläintilat huomiotta. Jos haluat, että työntekijä huolehtii kaikista eläintiloista, älä nimeä hänen eläintiloja. Silloin hän jakaa aikansa kaikkien eläintilojen kesken. Eläintenhoitajat, joiden hoidettavaksi on määrätty tiettyt eläintilat, kehittyvät paremmiksi hoitamaan juuri niissä olevia eläimiä.



## ZOO TYCOONIN UUDET OMNAISUUDET

Asentamalla vihreän Zoo Tycoon Complete Collection -levyn (jonka kannessa on delfiini) saat käyttöösi useita lisäominaisuksia, jotka helpottavat eläintilojen ylläpitoa ja eläintarhan kohteiden hallitsemista.

### Huoltotyöntekijöiden tehtävien jakaminen



Voit antaa huoltotyöntekijöille erikseen määrättyjä tehtäviä. Kun haluat tehdä näin, napsauta huoltotyöntekijää ja napsauta sitten Staff Information (Tietoja työntekijästä) -paneelin **Job Assignment (Työtehtävät)** -välilehteä. Valitse tehtävät, jotka haluat huoltotyöntekijän suorittavan. Jos haluat poistaa tehtävän hänen tehtäväluetelostaan, tyhjennä valintaruutu.

### Kävijöiden siirtäminen



Onko joku arsyttävä kävijä harhaillut outoon paikkaan? Voit tarttua kävijöihin samalla tavalla kuin tarttut eläimiin. Napsauta kävijää, jota haluat siirtää, ja napsauta sitten Guest Information (Tietoja vieraasta) -paneelin käsikuvaketta, jolla voit tarttua kävijään. (Voit tarttua kävijöihin myös kaksiosnapsauttamalla.)

### Valmiiden tutkimusohjelmien katseleminen

Voit tarkistaa, mitkä tutkimusohjelmat olet saanut valmiiksi, kun napsautat Zoo Status (Eläintarhan tila) -ikkunan **Completed Research & Conservation (Valmiit tutkimus- ja luonnon suojuelohjelmat)** -välilehteä. Pääset Zoo Status (Eläintarhan tila) -paneeliin napsauttamalla eläintarhan porttia.

### Eriyiset vesirakennukset

Jotkin vesiteemarakennukset tulee sijoittaa kaakeleille. Tällaisia rakennuksia ovat esimerkiksi veneenvuokrausmaja ja uintimaja.

## Eläintarhan Kohteiden piilottaminen

Kun haluat esteettömän kuvan eläintarhastasi, voit piilottaa tai tuoda näyttöön eläintarhasi kohteita käyttämällä näytön vasemman alareunan painikkeita.

**Voit piilottaa tai näyttää...**

...kasvillisuuden    ...kävijät

...rakennukset



## Erotteaminen

Voit näyttää vain alkuperäisen Zoo Tycoonin sisällön, Dinosaur Digsin sisällön, Marine Manian™ sisällön tai kaikki kolme samanaikaisesti. Tämän voit tehdä käyttämällä Construction (Rakentaminen)-, Creatures (Eläimet)-, Structures (Rakennelmat)-, Hire Staff (Palkkaa henkilökuntaa)- ja Research/Conservation (Tutkimus/luonnonsuojelu) -paneelien yläosassa olevia valikkoja.

## Rakennusten hallinta

Jos haluat tietää ruokakojujen, kompostointilaitosten ja muiden voittoa tuottavien rakennusten tuottamat tulot, napsauta Zoo Status (Eläintarhan tila) -ikkunan **Commerce Buildings (Kaupalliset rakennukset)** -välilehteä. Saat Zoo Status (Eläintarhan tila) -ikkunan käyttöön napsauttamalla eläintarhan porttia.

Building Name	Months	Visitors	Profit	Avg Profit
Bongo Burger Stand 1	2	0	(\$60.00)	(\$25.00)
Dinosaur Cinema 1	2	17	\$60.00	\$30.00
Dink Stand 1	2	1	\$46.00	\$23.00
Nut Dog Stand 1	2	0	(\$50.00)	(\$25.00)
Pizza Stand 1	2	1	(\$41.00)	(\$20.50)
Restaurant 1	2	4	(\$428.00)	(\$214.00)
Animal Theater 1	2	19	\$166.00	\$83.00

**Kävijöiden määrä Järjestettyinä suoitusimasta vähiten suosittuun**

**Käytökkaukset Järjestettyinä vanhimmaista uusimpaan**

**Rakennustyyppi Aakkosjärjestyksessä**

## Merieläintilojen luominen

### Maansisäiset ja maanpäälliset altaat



Merieläintiloja rakentaessasi voit säätää altaiden seinien ja pohjan korkeutta, joten voit luoda erilaisia altaita erikokoisille eläimille. Tämä ei ole mahdollista, kun rakennat maalla olevia eläintiloja.

Kun olet asettanut altaan paikalleen, voit korottaa tai alentaa altaan seiniä ja pohjaa Exhibit Information (Eläintilan tiedot) -paneelin **Modify Tank (Muokkaa allasta)** -välilehdessä. Pääset paneeliin napsauttamalla altaan tasannetta.

### Altaiden tyhjentäminen

Kun luot eläintilan, altaat täytyyvä automaattisesti. Jos haluat jostakin syystä tyhjentää altaan, napsauta Exhibit Information (Eläintilan tiedot) -paneelin **Drain/Fill Tank (Tyhjennä/täytä allas)** -painiketta.

### Suolapitoisuus

Merieläintiloissa on hieman useampia huolehdittavia muuttujia kuin muissa tiloissa. Vesi on oletusarvoisesti suolavettä, mutta voit tyhjentää altaan ja täyttää sen joko suola- tai makealla vedellä.

### Merieläimiin erikoistuneet hoitajat

Eläintenhoitajat huolehtivat mainosti elefanteista ja tiikereistä, mutta heidän taitonsa eivät riitä merieläinten erityistarpeista huolehtimiseen. Voit palkata merieläimiin erikoistuneita hoitajia samalla keinolla kuin eläintenhoitajia ja muuta eläintarhan henkilökuntaa, eli Hire Staff (Palkkaa henkilökuntaa) -paneelin avulla.

## Suodatus



Pidä altaiden vesi puhtaana, sillä eläimet eivät viihdy likaisessa vedessä. Osta altaiden suodattimia Construction (Rakentaminen) -paneelin **Fences (Aidat)** -välilehdessä.

Merieläinten hoitajat puhdistavat myös altaita, mutta puhdistaminen vie aikaa muita tehtäviltä, kuten näytösten pitämiseltä. Huomaa, että suodattimia ei välttämättä ole heti saatavilla.

Muista, että suodattimet saattavat mennä rikki. Jos huomaat, että jokin suodatin pätkii, savuaa tai ei toimi, kutsu huoltotyöntekijää korjaamaan se.

## Maa- ja vesieläintilojen yhdistäminen

Voit luoda merieläimille tarkoitettujen altaiden lisäksi allasoston myös tavalliseen maalla olevaan eläintilaan sellaiselle eläimelle, joka viihtyy myös vedessä. Kun haluat rakentaa yhdistettyjä eläintiloja, rakenna maalla olevan eläintilan viereen allas ja varmista, että eläin pääsee menemään veteen. Varmista myös, ettei eläin pääse kiipeämään altaan reunan yli ja karkaamaan!

## Sopivan työntekijän palkkaaminen

Jotakin vedestä pitäviä eläimiä hoitamaan tarvitaan merieläimiin erikoistuneiden hoitajien asemesta eläintenhoitajia tai tieteilijöitä. Lisätietoja sopivan hoitajan nimeämisestä kullekin eläimelle saat Zoo Tycoon Insider -sivustosta osoitteessa [www.zootycooninsider.com](http://www.zootycooninsider.com).

## Vesinäytösten luominen

Marine Manian opetusohjelmissa on ohjeet näytöksen luomiseen vaiheella.

On kiva katsella, kun delfiini hyppää renkaan läpi tai kun iravadinalvas tekee pyrstöllään mahtavan hyökyallaon. Esiintyvät merieläimet ovat erinomainen tapa houkutella kävijöitä ja saada lisäansioita eläintarhalle.

## Näytösaltaan rakentaminen



Kun haluat suunnitella merieläinnäytöksen, sinun on rakennettava näytösallas, jossa eläimet voivat esiintyä.

Näytösaltaissa on erityiset seinät, joita voi ostaa Construction (Rakentaminen) -paneelista, niin kuin kaikkia muitakin Zoo Tycoonin seiniä.

Näytössalla tulee rakentaa jonkin valmiin alaan viereen. Kun rakennat näytösaltaan, näiden altaiden välille tulee yhdyskäytävä. Näytöksessä esiintyvä eläin asuu altaassaan, mutta esityksensä ajaksi se ui näytösaltaaseen.

## Näytöseläimen ostaminen

Kaikkia eläimiä ei ole luotu tähtiesiintyjiksi. Marine Maniassa on vain viisi esiintyvää eläintä. Creatures (Eläimet) -paneelissa näiden eläinten kuvakkeiden vieressä on tähti.

## Katsomon ostaminen

Osta katsomoita ja aseta ne lähelle näytösallasta, jotta kävijät pysyvät tyytyväisinä. Katsomot ovat pakollisia, jos haluat, että katsojat maksavat pääsymaksun esityksestä.

## Vaikeiden temppujen alueen lisääminen

Esiintyvät eläimet tarvitsevat näytösaltaaseen erityisen alueen, jossa ne esittävät vaikeimpia temppuja. Osta vaikeiden temppujen alue napsauttamalla Creatures (Eläimet) -paneelin **Show Objects** (**Näytöskohteet**) -välilehteä.

## Näytöslelujen lisääminen

Joissakin tempuissa tarvitaan tiettyjä leluja. Osta leluja napsauttamalla Adopt Animal (Hanki eläimiä) -paneelin **Show Objects** (**Näytöskohteet**) -välilehteä. Vaikeiden temppujen alueella ei saa olla leluja.

## Esitysten suunnittelu

Sitten suunnittelemaan esitystä! Kun rakennat näytösaltaan, näytösohjelma tulee automaattisesti mukaan aikatauluun. Voit parannella esitystä huipputensa käyttämällä Show Script (**Näytöksen käsikirjoitus**) -paneelia, jonka päätet, kun napsautat katsomoa tai näytösaltaan syöttötasannetta. Muista, että saat sitä enemmän rahaa mitä useampia esityksiä järjestät, mutta esiintyjät eivät nauti siitä.



## Dinosaurusten eläintilojen luominen

Kun dinosaurukset juoksentelevat eläintarhassasi, sinun pitää tietää joitakin asioita.

## Munat

Sen sijaan, että hankkisit täysikasvuisen eläimen, saat dinosauruksia hankkimalla niiden munia.

## Dinosauruksen hankkiminen

- Napsauta **Adopt Animals** (**Hanki eläimiä**) -painiketta ja valitse haluamasi dinosaurus Creatures (Eläimet) -paneelista. Kun napsautat dinosauruskuvaketta ja sijoitat koteen peliin hiirellä, näyttöön tulee dinosauruksen muna.



## Tieteilijät

Eläintenhoitajia ei ole koulutettu huolehtimaan dinosaurusten erikoistarpeista. Sen sijaan voit palkata tieteilijöitä ja nimetä heille eläintiloja samalla tavalla kuin eläintenhoitajillekin. Tieteiliä huolehtii munasta siihen asti, kunnes dinosaurus kuoriutuu. Sen jälkeen hän ruokkii eläintä ja huolehtii siitä.

## Tutkimus

Muista, että tutkimuksen rahoittaminen takaa dinosaurustesi terveyden.

## Kävijöiden suojeleminen

Dinosaurukset houkuttelevat paljon kävijöitä, mutta eläintarhasi sijoitus käsii, jos apatosaurus pääsee karkkuun ja tyhjentää koko pysäköintialueen yhdellä hännänheilautuksella.

## Aidat

Dinosaur Digsin sisältyvä seuraavat parannetut aitatyyppit. Kävijät voivat saada sähköiskun sähköistetyistä aidosta. Älä siis missään tapauksessa rakenna polkuja tällaisten aitojen viereen.



**Teräsbetoni**



**Teräsbetoni/lasi**



**Teräsbetoni/rautatanko**



**Sähköistetty rautatanko**



**Sähköistetty verkkoaita**

## Dinosaurusten etsintäryhmä

Parhaatkaan suunnitelmat tai aidat eivät aina riitä. Vahinkoja sattuu (ja miten muuten dinosaurus voisi päästä karkkuun?). Kun dinot karkaavat, ne on saatava takaisin eläintiloihin – ja nopeasti! Silloin apuun tulee dinosaurusten etsintäryhmä, Dinosaur Recovery Team (DRT).

Karanneiden dinosaurusten kiinniottamista varten voit hankkia DRT:n ja sijoittaa sen eläintarhaasi. Voit hankkia DRT:n Hire Staff (Palkkaa henkilökuntaa) -paneelissa.

Kun dinosaurus karkaa, DRT antaa sillalle rauhoittavaa ainetta. Varmista, että lähistöllä on tieteilijä, joka siirtää dinosauruksen kuljetushäkkiin, sillä eläin voi herätä! Kun dinosaurus on kuljetushäkissä, palauta eläin omaan eläintilaansa. Varmista kuitenkin ensin, että aidat ovat kunnossa.

## TUOTETUKITIE TOJA

Argentina	(54) (11) 4316-4664	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a> <a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Australia	13 20 58	<a href="http://www.microsoft.com/brasil/atendimento">www.microsoft.com/brasil/atendimento</a>
Brasil	(55) (11) 34446844	<a href="http://www.microsoft.com/austria/support">www.microsoft.com/austria/support</a>
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Belgique	+32 2-513-2268	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
België	02-5133274	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Belgium	02-5023432	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Caribe	1-877-672-3842	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Centroamérica	(506) 298-2020	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Chile	800-330-6000	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Danmark	+45 44 89 01 11	<a href="http://www.microsoft.com/danmark/support">www.microsoft.com/danmark/support</a>
Ecuador	(593) (2) 258 025	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	<a href="http://www.microsoft.com/finland/support">www.microsoft.com/finland/support</a>
France	(33) (0) 825 827 829-0-1020#	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a> <a href="mailto:microsoft@service.microsoft.de">microsoft@service.microsoft.de</a>
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	<a href="http://www.microsoft.com/hellas/support/">www.microsoft.com/hellas/support/</a>
Ireland	(01) 706 5353	<a href="http://www.microsoft.com/ireland/support">www.microsoft.com/ireland/support</a>
Italia	(+39) 02-70-398-398	<a href="http://www.microsoft.com/italy/support">www.microsoft.com/italy/support</a>
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Luxemburg	+32 2-5133274	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
México	(52) (55) 267-2191	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Nederland	020-5001005	<a href="http://www.microsoft.nl/support">http://www.microsoft.nl/support</a>
Netherlands	020-5001053	<a href="http://www.microsoft.nl/support">http://www.microsoft.nl/support</a>
New Zealand	(64) (9) 357-5575	<a href="http://www.microsoft.com/nz/support">www.microsoft.com/nz/support</a>
Norge	+47 22 02 25 50	<a href="http://www.microsoft.com/norge/support">www.microsoft.com/norge/support</a>
Panamá	(800) 506-0001	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Perú	(51) (1) 215-5002	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Portugal	+351 214 409 280	<a href="http://www.microsoft.com/portugal/suporte">http://www.microsoft.com/portugal/suporte</a>
España	(902) 197 198	<a href="http://www.microsoft.com/spain/support">http://www.microsoft.com/spain/support</a>
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	<a href="http://www.microsoft.com/sverige/support">www.microsoft.com/sverige/support</a>
Schweiz	0848 802 255	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Suisse	0848 800 255	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
Svizzera	0848 801 255	<a href="http://support.microsoft.com">http://support.microsoft.com</a>
UK	(0870) 60 10 100	<a href="http://www.microsoft.com/uk/support">www.microsoft.com/uk/support</a>
Uruguay	(598) (2) 916-4445	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>
Venezuela	(58)(212)276-0500	<a href="http://www.microsoft.com/latam/soporte/">www.microsoft.com/latam/soporte/</a>

Tuotetuista on tietoja osoitteessa <http://microsoft.com/support/>.

Voit aloittaa toimimalla seuraavasti:

- Voit etsiä tietyistä aiheista kertovia artikkeleita Microsoftin tietämyskannasta osoitteessa <http://microsoft.com/support/>.
- Voit kysyä neuvoa Microsoft-tukipalvelun ammattilaitsilta Internetin välityksellä laatimalla kysymyksen osoitteessa <http://support.microsoft.com/directory/onlinesr.asp>.
- Saat lisätietoja tuotteen yleisistä tukiperiaatteesta osoitteessa <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

Kaikkialla maailmassa: Tuen saatavuus Yhdysvaltojen ja Kanadan ulkopuolella saattaa vaihdella. Alueelliset yhteystiedot ovat osoitteessa <http://support.microsoft.com/international.aspx>. Jos Microsoftilla ei ole tuotetuksia maassasi tai asuinpaikassasi, ota yhteyt siihen toimittaajaan, jolla ostit Microsoft-tuotteen.

Ehdot: Microsoft tuotetun käytäminen edellyttää kulloinkin käytössä olevien hintojen, käyttöoikeuksien ja ehtojen hyväksymistä. Microsoft varaa itselleen oikeuden tehdä muutoksia hintoihin, käyttöoikeuksiin ja ehtoihin ilman erillistä ilmoitusta.